LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

N° 18 - MAGGIO 2007 - MENSILE - INDIPENDENTE

COPIA GRATUITA

Computer, Console, DVD, Musica
Tecnologia, Mobile, Animazione
Internet, Digital Art, Entertainment

DISPONIBILE SU OLTRE 130 SITI WEB!

W W W . G A M E P L A Y E R . I T

EDIZIONI PLAYER Srl - Mensile di Tecnologia, Hi-Tech, Computer & Videogiochi - ANNO 2 - NUMERO 18 - Maggio 2007 - www.gameplayer.it

Speciale Cosplay

Gli eroi dei games come non li avete mai visti!

Adobe CS3

Trasforma il PC nello studio grafico più avanzato che esista

HUXLEY

La fusione tra RPG e sparatutto!

HI-TECH: La Fiera Virtuale del Libro
MUSICA: Avril Lavigne torna di nuovo in scena!
DVD: Revival per Bruce Lee!
ANTEPRIME: Lair

Spider Man 3

RITORNA L'UOMO RAGNO!

MAIN BOARD

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUMERO 18 - MAGGIO 2007

E D I T O R I A L E

E' iniziato in questi giorni il beta test di ***Home***, la rivoluzione online di ***PlayStation 3*** che trasformerà i servizi "in rete" della console in una sorta di ***Second Life*** aperta a tutti. Creando un proprio personaggio sarà possibile frequentare locali o negozi, acquistare film, giocare in rete e molto altro: un'iniziativa ambiziosa, che sarà ufficialmente inaugurata a partire da ottobre. Si tratta della risposta ***Sony*** all'eccellente servizio ***Live*** di ***Xbox 360***: è probabile che il terreno di confronto tra questi Big diventerà proprio Internet. Da questo momento in poi, si accettano scommesse sul vincitore...

Cesare Arietti

GAME
La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi
EMAIL: redazione@gameplayer.it
SITO INTERNET: www.gameplayer.it

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE Cesare Arietti
CAPOREDATTORE Valerio Fusco
REDAZIONE: Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Stefano Dicati, Andrea Garroni

HANNO COLLABORATO: Eugenio Vitale, Federica Imbroglia, Roberto Vestri, Emanuele Bianchi, Elisa Tubani, Cristina Rainaldi, Emanuele Montella, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Giorgio Rutigliano, Emiliano Grossi, Nada Shahin, Mario Moschera, Simone De Marzo

EDIZIONI PLAYER Srl:
SEDE LEGALE: Via del Prato Fabio, 17 / 19 - 00040 Rocca di Papa (RM)
REDAZIONE: Via della Fortezza, 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM) - Tel 06 / 94.97.202

PER LA TUA PUBBLICITA':
Fabrizio Falsetti - Tel. 333.81.99.600 - Email: info@bibbifa.it / ***Nicola Orizi*** - Tel. 340.39.69.834 - Email: nicopoli@tiscali.it

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA: *MOTO FLASH S.r.l.*

PROGETTO GRAFICO: *STUDIO FILIPPO D'OTTAVI*
www.dottavifilippo.com

SI RINGRAZIA: ***Microsoft*** (Raffaele Gomiero), ***Ubisoft*** (Stefano Celentano), ***Take 2 Interactive*** (Marco Giannatiempo), ***Activision Italia*** (Francesca Carotti), ***Leader*** (Stefano Petrullo), ***Sony*** (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), ***Electronic Arts*** (Federica Galgani, Luciana Stella Boscaratto), ***Halifax*** (William Capriata), ***Nintendo*** (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), ***Nokia*** (Mauro Monti), ***Everyeye*** (Domenico Panebianco), ***Atomic Europe***, ***Upper Deck*** (Massimo Nicora), ***Hasbro Italia***, ***Vivendi*** (Alessandro Murè), ***Atari Italia*** (Rosaria Fusco), ***DDE*** (Giovanna Cosentino), ***Koch Media*** (Tania Rossi)

STAMPATO PRESSO: Rotoeffe Srl - Ariccia (RM)

Cosa accade nel mondo del Cosplay, fenomeno di cultura... e di costume!

DALLE FIERE DELL'INTRATTENIMENTO AI QUARTIERI DI TOKYO: QUANDO LA MODA INCONTRA IL GAMING

Si chiama cosplay e ormai è una moda diffusa quella di impersonare gli eroi più famosi di anime e videogiochi. Una tendenza nata nei primi anni Ottanta e ancora oggi viva più che mai. Ma se il legame tra fumetti, cartoni animati e cosplayer era ben noto da tempo, meno definito era quello con il mondo dei videogiochi: eppure, dati alla mano, il numero di costumi dedicati agli eroi dei Games è più che triplicato, tanto che le classifiche di preferenza sono dominate dai grandi nomi dell'Entertainment, come ***Final Fantasy*** e ***Kingdom Hearts***. Ovviamente i luoghi più adatti dove osservare i cosplayer non possono che essere le fiere del settore, ultimamente molto diffuse anche da noi: ad esempio il ***Comicon*** di Napoli (27, 28 e 29 Aprile), da poco concluso e attento alle tendenze dei fan. Ma la vera patria del ***Kosupure***, come viene chiamato in Giappone, è il quartiere ***Harajuku*** di Tokyo, dove ogni settimana si radunano migliaia di ragazzi provenienti da tutto l'arcipelago. E non è raro vedere persone di mezza età interpretare figure come ***Elvis*** o personaggi dal mondo dello spettacolo, attori di telefilm o artisti del ***J-Pop*** e ***J-Rock***. Una moda che non risparmia nemmeno la politica: l'ex presidente taiwanese ***Lee Teng-Hui*** ha vestito i panni di ***Edajima Heihachi***, della serie animata ***Sakigake! Otokojuku***... Insomma, un modo decisamente originale per dimostrare tutta la propria passione...

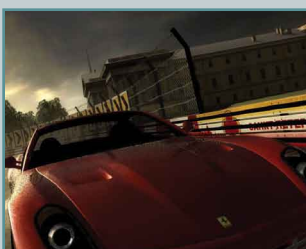
VENT'ANNI DI TRAVESTIMENTI

COME E' NATO IL FENOMENO DEL KOSUPURE

Il termine cosplay è stato inventato nel 1984 da Nobu Takahashi, presidente dello ***Studio Hard***, in occasione del ***Science Fiction Worldcon*** di Los Angeles, dove erano presenti moltissimi visitatori vestiti come i personaggi di ***Guerre Stellari*** e ***Star Trek***. La parola è una contrazione dei termini inglesi *Costume* e *Play* (Letteralmente: "*Giocare in costume*") e indica tutte quelle persone che si travestono da eroi di cartoni animati, di cinema e tv. Nel corso del tempo questa moda si è evoluta, sviluppando vere e proprie correnti spesso diversissime tra loro. Un fenomeno talmente radicato che, a partire dal 1998, l'intero quartiere ***Akihabara*** di Tokyo ha iniziato ad ospitare decine e decine di ***Cosplay Café***, locali dove esibire i propri costumi...

Soul Calibur come non l'avete mai visto!

Il nuovo episodio sarà un'avventura in terza persona a colpi di Nunchuck

Namco e *Bandai* hanno annunciato un nuovo episodio del tagliente ***Soul Calibur*** in esclusiva per ***Nintendo Wii,*** denominato ***Legends***. Lo stile di gioco non ricalcherà il classico picchiaduro a incontri ma avrà una struttura completamente rinnovata: si tratterà di un'avventura in terza persona, nella quale potremo esplorare un mondo 3D ispirato alle ambientazioni tipiche della saga. Non abbiamo ancora dettagli precisi per quanto riguarda il gameplay e la trama ma sappiamo che il sistema ***Wiimote* - *Nunchuck*** sarà sfruttato a dovere. Attendiamo impazienti nuove news su questo interessante progetto.

Project Gotham Racing 4: le immagini ufficiali!

Non c'è tre senza quattro: la Bizzarre fa poker con il nuovo Project.

I geni della *Bizzarre Creations* non sono in ferie! Il vociferato seguito dell'acclamato ***Project Gotham Racing 3***, che ricordiamo per l'impressionante grafica, è in sviluppo presso gli studios della casa britannica. Secondo gli sviluppatori, questo nuovo capitolo avrà più di 200 percorsi originati da 10 città differenti, tra cui luoghi visti nei precedenti capitoli e assenti nel terzo capitolo, come ad esempio Shangai (noi speriamo di rivedere Firenze!). Le immagini sono tratte da una versione molto prematura del gioco, quindi i giudizi tecnici per adesso sono rinviati; in ogni caso dire che il titolo promette bene è poco! Noi intanto stiamo cercando di raccogliere la mascella, sperando che entro la fine dell'anno, quando uscirà il titolo, sarà tornata al suo posto...

Dance Dance Revolution fa ballare l'America!

Migliaia di scuole useranno il titolo Konami per l'ora di educazione fisica

Che l'America fosse un paese aperto ad ogni nuova iniziativa lo sapevamo già. Quello che non avremmo mai immaginato è che le istituzioni americane avrebbero accettato di introdurre un videogioco in migliaia di scuole. Avete letto bene: ***Dance Dance Revolution***, celebre titolo in cui occorre ballare a ritmo di musica, verrà installato in oltre 1500 scuole USA ed usato durante l'ora di educazione fisica. Una iniziativa mirata ad incrementere l'interesse dei ragazzi nel seguire le lezioni, capace di conciliare lo sport con le nuove tendenze... noi, in Italia, abbiamo ancora molto da imparare!

Arrivano i Simpson!!!

La famiglia americana più delirante del mondo dei cartoni è pronta a tornare nel panorama videoludico grazie ad ***Electronic Arts***. I ***Simpson*** approderanno il prossimo autunno su tutte le attuali piattaforme...

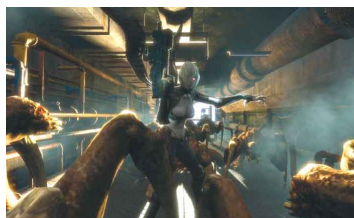
Un concorso di fuoco!

E' stato da poco indetto un contest del celebre sparatutto ***Army of Two*** rivolto ai giocatori americani: il concorso prevede la progettazione di un'arma da fuoco. Quella più interessate verrà implementata nel gioco!

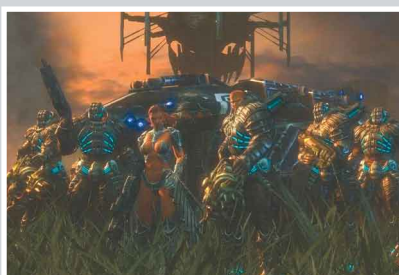
Torna il Doppio Drago!

E' da pochi giorni disponibile sul marketplace di *Xbox Live* ed è già il titolo più scaricato del momento; parliamo del leggendario ***Double Dragon***, disponibile in HD al prezzo di 400 *Microsoft Points*. Imperdibile!

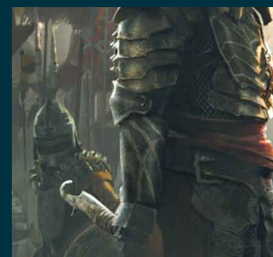
Transformers in esclusiva

Transformers: The Game* avrà una** versione in esclusiva per ***Xbox 360 chiamata ***Cybertron Edition***; il pacchetto conterrà 2 livelli bonus, un dvd extra con vari contenuti e il primo dei quattro volumi della mini-serie a fumetti. Niente male!

HUXLEY

Publisher: Webzen / **Genere:** Sparatutto Online / **Uscita:** Giugno 2007

Tra circa tre mesi, quando il caldo comincerà ad attanagliare nella sua morsa la nostra penisola, ***Webzen*** rilascerà sul mercato ***Huxley***, uno sparatutto annunciato per ***Xbox 360*** e ***PC***, studiato esclusivamente per il multiplayer. Il concetto di "*spara a tutto quello che si muove ed evita i colpi*" è già stato sottolineato alla grande dal mitico ***Unreal Tournament***, e pare proprio che il titolo in questione sarà pronto a contendere con ***Epic Games*** la palma di migliore gioco. Dalla visione della demo, una volta caricato il gioco risulta possibile scegliere i personaggi e il clan di appartenenza; la nostra selezione si baserà tra due tipi di classi umane: i *sapiens* e gli *alternative*. Con nove categorie di armi e centinaia di variazioni d'offesa, sarà un massacro "online" continuo; inoltre, vedere senza sosta nuovi oggetti indossabili, resi disponibili con gli aggiornamenti, innescherà una forte competizione tra i players, che faranno a gara per diventare prima degli altri un "brutale guerriero". Benché ***Huxley*** sia stato presentato in una fase piuttosto embrionale, stupiscono senz'altro i sontuosi effetti grafici ed i controlli, resi intuitivi al massimo per sparare e muoversi alla velocità della luce. Siamo sicuri che l'8 Giugno del 2007, (data ufficiale europea) ne vedremo delle belle; noi rimaniamo sempre del solito parere: chi vivrà vedrà... o forse sopravviverà?

LAIR

Publisher: Sony / Genere: Azione / **Uscita:** Luglio 2007

Nella storia dei videogame ci sono innumerevoli esempi di titoli che hanno fatto storia di console e PC. Oggi vi parliamo di uno dei più promettenti giochi della cosiddetta NextGen: ***Lair***. In fase di sviluppo presso gli studi di ***Factor 5*** e in arrivo nel 2007 in esclusiva per ***PlayStation 3***, quest'action game mostra nei primi filmati di riuscire a sfruttare tutte le potenzialità della neonata di casa ***Sony***. Salta subito all'occhio l'alto livello grafico, che gestisce un'epica ambientazione medievale-fantasy... veramente strepitosa! In ***Lair*** impersoneremo un cavaliere a cavallo di un drago, che sarà impegnato sia in combattimenti a terra che in epiche battaglie aeree contro altri esseri alati. Ma il nostro fidato destriero non è di certo come lo si potrebbe immaginare... è dotato di una propria personalità e di sentimenti, che potranno influenzere addirittura il suo comportamento in battaglia. L'unica perplessità viene dalla possibile (ma tutt'altro che scontata) monotonia dell'azione di gioco... a meno che la storia non riesca ad eclissare il problema. In sintesi ***Lair*** promette di essere uno dei migliori titoli della gloriosa storia del brand creato da ***Sony***... staremo a vedere!

▲ Sembra che il drago in alto non abbia capito bene chi siano i nemici!

COLIN MCRAE: DIRT

▲ Dite che troverà un modo per uscire dalle sabbie mobili?

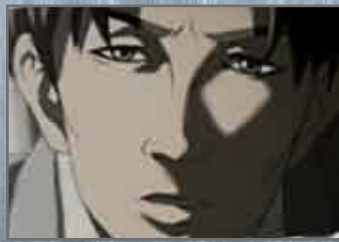
Publisher: Codemasters / **Genere:** Guida / **Uscita:** Ottobre 2007

Il Re del Rally si appresta a sfreciare sulle console di nuova generazione, proponendo un comparto tecnico apparentemente sbalorditivo. Il titolo ***Codemasters*** è previsto per ***PC***, ***PS3*** e ***XBox 360***, con quest'ultima favorita da un'esclusività temporale. Dirt metterà in mostra un motore grafico di rilevante impatto, con paesaggi dannatamente realistici e vetture da far gridare "al miracolo"; inoltre effetti di luce e nubi polverose saranno il fiore all'occhiello di una rappresentazione scenica dall'effetto finale sbalorditivo. Il comparto sonoro potrà vantare un realismo mai ottenuto: motori in primis offriranno un grado di veridicità acustica clamorosa, passando poi per una splendida caratterizzazione ambientale che formerà, a detta degli sviluppatori, un quadretto orchestrale... Saranno presenti nuove modalità di gara come la *C.O.R.R.* (*Championship Off-Road Racing*), in cui verremo catapultati in frenetiche corse fino a 10 contendenti, e il Mix of Rally. Gli amanti dello spettacolo post-gara, poi, saranno accontentati dalla modalità replay che includerà una camera dinamica in grado di catturare e mettere a fuoco gli eventi salienti, come collisioni o sorpassi all'ultima curva. Noi aspettiamo impazienti, speranzosi che tutto il buono finora mostrato rimanga tale nella versione definitiva. *Hard Left, easy right*...

SPIDER-MAN 3

Publisher: Activision / **Genere:** Azione - Avventura / **Uscita:** Maggio

MULTI

Le sale cinematografiche attendono con ansia il suo arrivo e tutte le console sul mercato lo richiedono a gran voce: l'***Uomo Ragno*** è pronto ad incollare agli schermi milioni di appassionati con la sua tela, e sarà ancora l'***Activision*** a trasformare in gioco le sue avventure. Come ogni eroe che si rispetti anche ***Peter Parker*** possiede dentro di sé due lati completamente opposti: il primo, docile e coraggioso, capace di sacrificare la propria vita per il prossimo; il secondo, invece, malvagio e brutale con qualsiasi persona gli si ponga davanti, capace di provocare sofferenze atroci anche ai propri familiari. Ebbene in ***Spider-Man 3*** Peter ci mostra il lato più crudele e dark del suo carattere sforando completamente dallo stereotipo del bravo ragazzo e mostrandosi al grande pubblico più tenebroso che mai. ***Activision*** tenterà anche questa volta di battere il precedente record di vendite stabilito con il secondo capitolo, puntando tutto sulla nuova tuta nera di *Spidey*. Quest'ultima sarà un elemento fondamentale nel nuovo gameplay: ci permetterà di acquisire diversi poteri ancora più straordinari... potremmo eseguire balzi più lunghi del normale, possedere nel combattimento una maggiore rabbia nel colpire il proprio avversario, utilizzare una doppia ragnatela e così via... Mentre leggete queste righe, il titolo sarà già negli scaffali dei negozi per tutte le piattaforme, compresa una versione per ***Wii***, molto più interattiva grazie all'innovativo controller ***Nintendo***. Come si dice: ragno porta guadagno... per i giocatori!

Paranoia Agent

Una miniserie di 13 episodi realizzata da Mad House e ideata da Satoshi Kon

In passato ci ha già deliziati con ***Tokyo Godfathers*** e, ideando e dirigendo ***Paranoia Agent***, ennesimo Anime votato alla critica della società giapponese, dimostra ancora una volta di essere una delle menti più fervide del panorama nipponico. Parliamo ovviamente di **Satoshi Kon**, che è riuscito a liberarsi, solo parzialmente, dall'ombra del precursore del genere degli Anime/Critica sociale: ***Shin Seiki Evangelion***, concepito dal Maestro *Hideaki Anno*. Lo scopo di ***Paranoia Agent*** è mettere in risalto il disagio, giovanile e non, radicato nella moderna società giapponese (e non totalmente estraneo qui da noi, come dimostrano i recenti fatti di cronaca), descrivendo un mondo che molte persone non vogliono riconoscere, accettare e affrontare. è un mondo in cui ogni individuo cerca un modo per alleviare le proprie sofferenze (ed ecco il richiamo al *"Dilemma del Porcospino"* citato in **Evangelion**), anche a discapito degli altri. Il protagonista non poteva che essere un anti-eroe (lo è davvero?): **Shonen Bat**, un ragazzino armato di mazza da baseball e pattini, che va in giro per la città e aggredisce il malcapitato di turno, apparentemente senza un motivo. In realtà Shonen Bat è una metafora, è colui che libera gli afflitti dalle preoccupazioni. Senz'altro è un Anime da vedere, che può vantare un'ottima Edizione Italiana, ineccepibile e molto curata.

SITO UFFICIALE: www.mousou.tv/

STORIA ORIGINALE E REGIA: Satoshi Kon – **CHARACTER DESIGN:** Masashi Ando– – **MUSICHE:** Susumu Hirasawa **ART DIRECTOR:** Yusuke Takeda – **SOUND DIRECTOR:** Masafumi Mima – **ART DIRECTOR:** Nobutaka Ike

CATEGORIA: Anime, 2004
EPISODI: 13

PRODUCTION STUDIO: Mad House

PUBLISHER ITALIANO: Panini Video

Naruto Card Game

GIOCATORI: *2* - **DURATA:** *15 - 20 minuti* - **PRODUTTORE:** *Bandai* - **DISTRIBUTORE:** *Panini*

E' passato circa un anno dall'arrivo di *Naruto* nelle nostre case e, a quanto pare, il successo riscontrato in Giappone e USA non poteva che riconfermarsi anche nel *Vecchio Continente*. Non poteva quindi mancare un gioco di carte collezionabili di elevata qualità: al contrario di titoli analoghi, ***Naruto Card Game*** non scade mai nel banale, mantenendo una struttura di gioco semplice e immediata. Avremo a disposizione quattro tipologie di carte, distinte in vari colori. La base di ogni mazzo è costituita dalle ***Carte Ninja*** (rosse), che rappresentano il proprio esercito di difesa del villaggio. Le ***Carte Tecnica*** (blu) indicano le varie abilità tratte direttamente dal manga; queste hanno alcune condizioni di attivazione: che ci sia il giusto ninja per usarle, che sia possibile definire un bersaglio e che venga pagato un costo di chakra per il suo utilizzo. Le ***Carte Strategia*** (verdi) procurano effetti aggiuntivi e sono di tre tipi: permanenti, valide per un certo numero di turni o momentanee. Infine abbiamo le ***Carte Cliente*** (arancioni) che rappresentano personaggi del mondo di ***Naruto*** che possono portare dei benifici molto importanti. L'aspetto grafico delle carte è veramente eccezionale, mentre il regolamento non risulta particolarmente complesso... "*La via per diventare **Hokage** è lunga e tortuosa ma non indugiare giovane ninja... il villaggio ha bisogno di te!*".

PlayExpo 2007: A Verona si concludono le qualificazioni ESWC per vincere la Coppa del Mondo!

LA FINALE DI PARIGI SI AVVICINA...

Fiato sospeso dal 12 al 13 maggio: ben due eventi catalizzeranno l'attenzione dei netgamers italiani, che potranno tentare sia la qualificazione ai mondiali ***ESWC*** che partecipare alla prima tappa del ***CPL World Tour 07***. Le categorie di gioco per tentare di volare a Parigi saranno 5: ***Quake 4***, ***Track Mania Nations***, ***Counter Strike***, ***WarCraft III*** e ***PES 6***. L'evento è organizzato dalla ***Federazione Nazionale Italiana Videogiocatori*** in collaborazione con i ***Play.it***, una della associazioni di E-Gaming più attive in Italia, e si svolgerà presso Veronafiere. L'ultima grande occasione per diventare Campione del Mondo si avvicina...

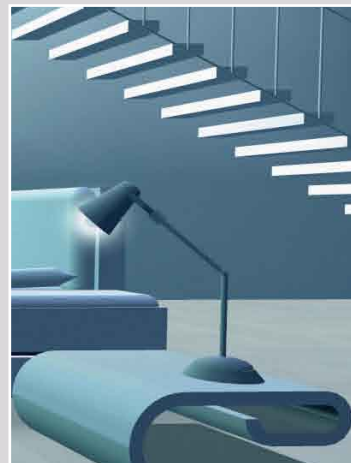
Bologna si sfida "in rete", nella nuova edizione dell'Italian Lan Party 2007 promosso da ANVI

I CLAN ASK E QuiD CONQUISTANO IL PODIO...

Lo storico staff di ANVI, in collaborazione con ProGaming Italia, ha promosso l'***Italian Lan Party 2007*** presso il ***Grand Hotel*** di Bologna. Dal 13 al15 aprile è stato possibile prendere parte a molteplici sfide in lan, affrontando scontri su tantisismi giochi, tra cui ***Counter Strike*** e ***Call Of Duty 2***. Oltre venti clan hanno aderito all'iniziativa, tra cui i ***QuiD*** (che hanno meritato il primo e secondo posto in ***Command & Conquer 3*** grazie alle vittorie dei player ***Insanity*** e ***Beta***) e gli ***ASK***, campiondi di ***Day Of Defeat: Source***. L'appuntamento è stato anche una tappa di qualificazione per le finali nazionali dei ***World Cyber Games*** (***WCG***), che dopo il successo riscosso nell'edizione 2006 di Monza ha saputo attrarre numerosi player decisi a tentare la scalata mondiale. Anche l'Italia dimostra quindi un forte interesse per l'e-sport, che è ormai diventato una realtà affermata.

Gran Galà del Net-Gaming: a Lipsia la quarta edizione degli eSports Award 2007

UNA GIURIA PER GLI E-ATLETI...

Notizie curiose dal mondo del Net Gaming: non poteva mancare l'appuntamento con il quarto grande Galà dedicato agli eroi delle sfide "in lan" e online, chiamato ***eSports Award 2007***. Il prestigioso evento, pensato per tutti gli alteti, i clan più famosi, i giornalisti e tutti coloro che ruotano attorno al mondo del gioco in rete, si svolgerà il prossimo agosto. I vincitori saranno determinati da una giuria, mentre la community sceglierà i riconoscimenti relativi alle candidature. La cerimonia sarà trasmessa in diretta alla Games Convention di Lipsia, in Germania. Insomma, divertimento... e grande spettacolo!

La Fiera del Libro? E' su Second Life!

Convegni, incontri e stand virtuali: il mondo 3D di Linden Lab inaugura un nuovo modo di coinvolgere il grande pubblico

Che fosse il fenomeno mediatico del momento non c'erano dubbi: ma che grandi nomi dell'editoria sarebbero scesi in prima linea, questo non lo avrebbe immaginato nessuno, almeno fino a uno - due anni fa. E invece ***Second Life***, "*simulatori di vita*" prodotto da ***Linden Lab***, ha realmente ospitato la prima ***Fiera del Libro*** virtuale, a cui hanno partecipato grandi nomi del panorama mondiale, tra cui ***Bantam***, ***Penguin***, ***Arcadia***, ***Summersdale***, e addirittura il "nostrano" ***Castelvecchi***; presso i loro stand era possibile trovare albi in anteprima e acquistarne la versione reale, come ***La ragazza definitiva*** di ***Gisy Scerman*** e ***Sans Papier*** di ***Maurizio Ferraris***. Un esperimento interessante, nato dall'esperienza e dal lavoro di ***Sheena Dewan***, publisher di ***Vision Paperbacks***, che lo scorso gennaio aveva aperto un negozio di libri in ***Second Life***. L'intenzione adesso è quella di creare un polo permamente dedicato alla cultura, che si svilupperà attorno alla nascente cittadina di *Book Publishing Village*. Secondo la ***Dewan***, gli abitanti di ***SL*** sono "*persone che comprano e leggono libri*". Insomma, la cultura corre sul web, unita da un semplice gioco: che sia davvero giunta la nuova frontiera dell'interazione?

Quando la Seconda Vita è un successo

Dai concerti dei Duran Duran a Suzanne Vega: se il gioco trasforma le regole di Internet...

Si chiamano "residenti" e abitano in un mondo analogo al nostro, capace però di modificarsi ogni istante con un semplice click: sono le premesse di ***Second Life***, titolo cult creato nel 2003. Attualmente il gioco ***Linden Lab*** ospita circa 5 milioni di utenti, che possono modificare a piacimento i contenuti grafici presenti: dagli oggetti ai fondali, dalle fisionomie fino ai contenuti multimediali. Ogni oggetto creato può essere venduto utilizzando la moneta ufficiale (il ***Linden Dollar***), che può essere addirittura convertita in valuta reale... Una seconda vita a tutti gli effetti!

La nuova versione del Packbot!

Boeing e iRobot ci presentano l'innovativo automa salvavita

Il nuovo modello di robot nato dalla sinergia tra ***Boeing*** e ***iRobot*** si chiama ***SUVG Early***. E' veloce, leggero, resistente e intelligente: la sua funzione è individuare e segnalare agli artificieri eventuali ordigni bellici presenti in una zona a rischio. Grazie alla videocamera integrata sarà anche impiegato per perlustare il territorio e memorizzare utili dati sul campo. Il modello definitivo non vedrà la luce prima del nuovo anno. Un esempio come tanti di come la tecnologia non sia solo intrattenimento.

Motorola investe nell'energia solare!

La nuova tecnologia per i cellulari di prossima generazione

L'evoluzione della tecnologia mobile sta facendo passi da gigante: fotocamere integrate sempre più potenti, applicazioni online, contenuti scaricabili e molto altro. Ma il vero ostacolo che fino ad oggi ha rallentato lo sviluppo di altrettante tecnologie è costituito dall'alimentazione. ***Motorola*** ha pensato ad una soluzione all'avanguardia, economica e (speriamo) funzionale: l'energia solare. Il progetto è ancora alle prime fasi ma dalle informazioni trapelate sappiamo che le nuove batterie si adatteranno perfettamente agli ultimi modelli di cellulare senza alterarne il design. Un prodotto che si prospetta molto più pratico dei dispositivi, attualmente in commercio, in grado di assorbire i raggi del Sole e di rilasciare corrente tramite cavo USB. Ecologico e funzionale davvero!

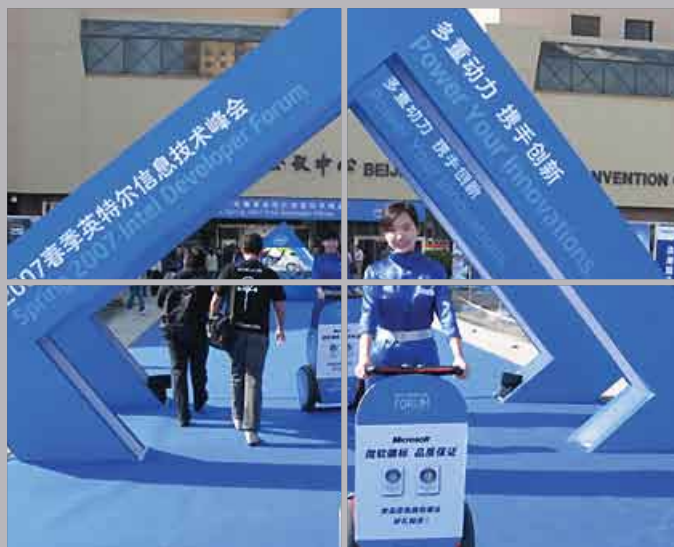
La vostra musica? Inviatela nello spazio!

Una colonna sonora per la stazione spaziale!

Musica spaziale... è il caso di dirlo! ***L'Ente Spaziale Europeo*** ha promosso un concorso davvero originale, rivolto alle nazioni che appoggiano il veicolo ***Atv***, che rifornisce la stazione spaziale internazionale; inviando 10 brani musicali si parteciperà ad una selezione: la playlist vincitrice sarà ascoltata dagli astronauti tramite ***iPod*** e il fortunato "direttore d'orchestra" sarà invitato al lancio dell'astronave a ***Kourou***. Davvero un'iniziativa... extraterrestre!

Il futuro tecnologico secondo Bill Gates

Le dichiarazioni del padre di Microsoft all'Intel Developer Forum

L'*IDF* di Pechino (*Intel Developer Forum*), aperto ufficialmente il 16 Aprile, è stato una grande convention tecnologica, che ha permesso ai progettisti di incontrarsi per discutere e presentare le anticipazioni sui prodotti futuri. Non poteva mancare l'intervento di ***Bill Gates*** che, da buon veggente dell'informatica (vi ricordiamo la sua famosa previsione: "*un computer su ogni scrivania*") ha dato un assaggio della sua visione riguardo al futuro tecnologico. Secondo l'uomo più ricco del mondo "a breve" i libri saranno sostituiti da tablet elettronici, computer sottilissimi e multifunzione in grado di navigare in internet, le connessioni in rete saranno sorprendentemente più veloci e i comandi manuali per usare un qualunque dispositivo saranno sostituiti da quelli vocali. Ci attende sicuramente un futuro all'avanguardia... e se è il vecchio ***Bill*** a dirlo non possiamo che fidarci cecamente...

FL STUDIO 7

E' uno dei programmi più famosi e utilizzati al mondo: ritorna il **TOOL** che ha rivoluzionato la **MUSICA DIGITALE** con un carico di **EFFETTI SPECIALI** e nuovi moduli, studiati sia per gli appassionati che per i professionisti... .

■ A cura di
Emiliano "Dj Lomu" Grossi

Dominare la scena della musica digitale non è facile, ma la serie di ***Fruity Loops*** ha sempre meritato un posto di particolare rilievo, grazie all'interfaccia estremamente user-friendly e alle molteplici implementazioni di ***VST*** e interfacce ***Rewire***. Ed eccoci quindi a parlare di ***Fruity Loops 7***,

uno dei migliori software musicali attualmente in commercio. Presenta ben tredici sintetizzatori virtuali, in grado di riprodurre la maggior parte degli strumenti reali, come chitarre, pianoforti, bassi, batterie e davvero molto altro. Questa versione rinnova la vocazione di editing audio, grazie alla possibilià di gestire completamente i file ***WAV*** e ***MP3*** tramite il pratico editor chiamato ***Edison***. Il filtraggio ha potuto beneficiare di ***Love Philter***, modulo a 8 funzioni che unisce cretività a flessibilità d'uso. Corredano il tutto i nuovi equalizzatori parametrici e il restyling del ***Sytrus***, che ora può gestire 256 unità armoniche anziché 128. Un tool davvero completo, che si rivolge tanto ai principianti quanto ai professionisti: caldamente consigliato!

GENERE: Workstation musicale

DEVELOPER: Image Line

PREZZO: $ 139

SITO: www.fruityloops.com

ADOBE CREATIVE SUITE 3

■ A cura di
Stefano Dicati

Fotoritocco, Design, Editing audio e video: il pacchetto grafico più completo al mondo si rinnova, per offrire **TECNOLOGIE** multimediali di ultima generazione. E **RIDEFINISCE** completamente il concetto di "multimedialità"...

GENERE: *Applicazioni grafiche*

DEVELOPER: *Adobe*

PREZZO: *€ 1.699 (Standard)*

SITO: *www.adobe.com*

Adobe e grafica sono sinonimi da tempo: per questo non potevamo che aspettarci la terza versione della ***Creative Suite***, il pacchetto multimediale più completo al mondo. Questa volta ***Photoshop***, ***Illustrator*** e ***InDesign*** hanno meritato un upgrade decisamente interessante, rivolto non solo a chi si occupa di grafica multimediale. Sono stati integrati tutti i formati utilizzati dalle nuove applicazioni mobile, mentre è possibile utilizzare avanzati strumenti in fase di editing, come ***Slow-Motion*** e ***Time Remapping*** (resi famosi dal film ***Matrix***), gestire progetti multipli ed esportare i file in formato ***Flash***. Grande attenzione all'ambiente video: ***After Effects*** adesso può generare maschere e funzioni di ***Brainstorming***, pensate per generare effetti speciali in maniera semplificata. Tra le novità più interessanti troviamo ***Soundbooth CS3***, editor audio di elevata qualità ed ***Encore DVD*** per convertite i progetti DVD e Blu-ray Disc in versioni SWF. Insomma, ancora una volta ***Adobe*** ridefinisce lo standard multimediale... almeno fino alla versione ***CS4***!

Playdeep Mars Duo, un Gaming System da prendere al volo!

Non è un aereo, ma ha un design ispirato all'aereonautica

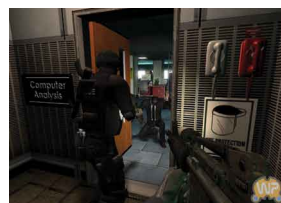
La prima impressione è sconcertante, perchè non si capisce immediatamente se quel che abbiamo di fronte è un PC... Dopo aver visto ***Mars Duo***, si comprende immediatamente che è fuori dal comune, sia per il design che per la qualità dei materiali e dell'assemblaggio. ***Playdeep***, azienda creata ad hoc da **Deepoverclock**, è da sempre particolarmente attenta alle esigenze dei videogiocatori: anche stavolta non delude, proponendoci un prodotto di alta qualità, ampiamente configurabile e veramente ben accessoriato. Sarà infatti possibile configurare gran parte delle componenti del nostro PC, avendo a disposizione diverse opzioni tra cui scegliere. Il sistema è basato sull'***Intel Core 2 Duo***, per prestazioni elevate, ed è coadiuvato nella versione base da una ***GeForce 8800 GTS***. Impostando al minimo le ventole, risulta estremamente silenzioso. Insomma: l'ideale per chi vuole il meglio. O per chi non può permettersi un aereoplano!

GeForce 8800 Ultra: nVidia fa le cose in grande

Prestazioni e innovazione: Lanciata la sfida a R600 di ATi

Il mercato delle schede grafiche è in fermento, grazie al superlavoro di nVidia e ATi, i due colossi del settore. In attesa del chip ***R600*** (e dei primi esemplari di scheda grafica dotati della nuova GPU) ***nVidia*** presenta un nuovo esemplare top di gamma basato sull'architettura ***G80***: la ***GeForce 8800 Ultra***. Sebbene si tratti di una diretta evoluzione della ***GeForce 8800 GTX***, l'incremento prestazionale è considerevole: circa il 10 per cento. Un miglioramento ottenuto grazie a frequenze di funzionamento più elevate e ad una rivisitazione di alcune soluzioni, tra cui il rinnovato sistema di raffeddamento. La ventola per il raffreddamento è identica a quella della precedente GTX, tuttavia è stata posizionata più in alto per far spazio ad un nuovo dissipatore di maggiori dimensioni, necessario per sostenere le prestazioni estreme offerte dalla nuova periferica. Il primo round spetta a nVidia, in attesa dell'ingresso in campo della temibile R600...

GLADIATORES

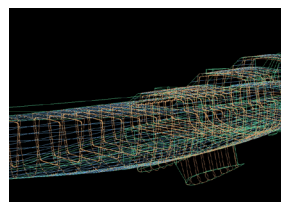
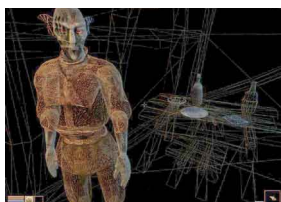
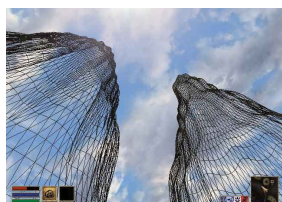
GAME E' SPONSOR DEL CLAN GLADIATORES

■ **SITO UFFICIALE:**
www.gladiatores.eu

ESL: TRENTA VITTORIE CONSECUTIVE!

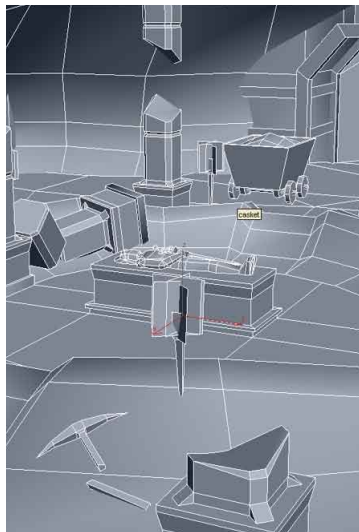
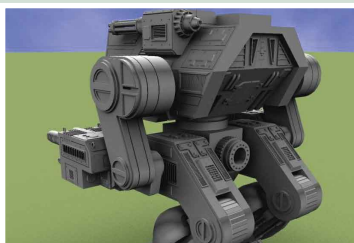
Traguardo storico per i Gladiatores e per il Net Gaming italiano

Gladiatores*, tappa storica:** il multigaming clan festeggia l'arrivo tra gli unici 17 teams su 284.700 ad aver totalizzato trenta vittorie consecutive. Le statistiche ufficiali, riportate su ***www.esl.eu/it, non lasciano spazio ai dubbi: il team rimane imbattuto nella ladder internazionale ***Barricaded Suspects 3on3***. Un primato rimasto inalterato da più di un mese. Stesso traguardo nella ladder ***Barricaded Suspects 5on5***. Cifre che però non sorprendono gli "*addetti ai lavori*": già qualche tempo addietro, il team ***Gladiatores*** aveva conquistato il secondo posto della ***Barricaded Suspects Winter Cup 2007***, dopo le ottime performance dimostrate su ***Clan Base***, uno dei poli più importanti del *Net Gaming* mondiale. Ovviamente questi risultati portano l'Italia al primo posto sulle altre nazioni: un grande record lo Stivale, proiettato ai vertici delle classifiche internazionali. Si apre una nuova stagione all'insegna del divertimento: continuate così, ***Gladiatores***!

EVENTI

MOSTRE, SPECIALI E REPORTAGE

■ A cura di
Cesare "Meteo" Arietti

COME NASCE UN VIDEOGIOCO...

Otto seminari per conoscere i segreti del Game-Development

Se il vostro sogno è diventare sviluppatori di videogiochi, fate attenzione: tra giugno e luglio la città di Roma ospiterà ben otto seminari aperti al pubblico, che affronteranno le principali problematiche legate al mondo dei games: dalla progettazione fino alla commercializzazione dei prodotti, per offrire una panoramica completa su quello che generalmente accade nelle software house. Molte le tematiche da trattare, che prenderanno le mosse dall'industria dell'intrattenimento digitale fino a spiegare cosa significhi realmente realizzare un videogioco, mettendo in luce le caratteristiche e le peculiarità del processo di produzione. Ma non mancheranno discorsi prettamente tecnici, che andranno ad analizzare l'importanza dei contenuti in un prodotto di intrattenimento e il ruolo del Game Designer. Un'ottima occasione, insomma, per scoprire come nascono i videogiochi e valutare concretamente se diventare "professionisti della materia": un'attenzione particolare sarà rivolta alla formazione in Italia, da sempre un aspetto problematico per chi decide di intraprendere la strada dello sviluppatore. Ulteriori informazioni sul sito: ***www.initium-studios.org***.

Recensioni | Publisher: Sony | Developer: Evolution Studios | Genere: Guida | Giocatori: 1 - 12

MOTORSTORM

Quattro ruote motrici da tenere sotto controllo... si è scatenata la tempesta dei motori su PlayStation 3!

IN ESCLUSIVA PER: PlayStation 3

A cura di: Simone "Cloud" Giorgi

La *PlayStation 3* è ormai sbarcata sul territorio europeo. Molti di voi si staranno chiedendo quale titoli varrebbe la pena accaparrarsi. Non c'è dubbio che ***MotorStorm*** insieme a ***Resistance: Fall Of Man***, risulti l'opzione più appropriata da tenere in considerazione. Per quale motivo? Semplice, il titolo sviluppato dai ragazzi della ***Evolution Studios*** garantisce il giusto mix che l'utente, interessato a testare le prime potenzialità grafiche e strutturali della console, necessita di constatare. ***PS3*** ha ancora molta strada da percorrere e certamente ***MotorStorm*** non rappresenta la perfezione, ma per adesso ci si può davvero accontentare. Come avrete intuito dalle immagini, saremo catapultati a bordo di mezzi progettati per correre su territori desertici, immersi in affascinanti cornici di magnifici canyon. La scelta sui bolidi da portare in pista varierà a seconda delle nostre preferenze nel condurre la gara; avremo dunque l'opportunità di montare mezzi più o meno pesanti in modo da poter sfruttare come meglio crediamo ogni centimetro dell'ambiente circostante. Il titolo offre diversi veicoli (bikes, ATV, buggies, truck...), suddivisi scrupolosamente in categorie diverse, che indicano le dimensioni dei mezzi e la loro conseguente agilità su strada. Per quanto concerne i tracciati, invece, il numero non è poi così alto: per la precisione 8 saranno i livelli su cui gareggiare, ma a parziale attenuante dell'esiguo numero va detto che ogni pista sarà baciata dai colori delle diverse fasi della giornata; si avrà così modo di conoscere i vari tracciati nei diversi orari, offrendoci un quadro sempre diverso e altamente scenografico. Sul fronte giocabilità siamo rimasti piuttosto soddisfatti: avremo sia la possibilità di manovrare i veicoli attraverso l'uso dello stick analogico, sia sfruttare il sensore del SixAxsis. In questo caso sarà sufficiente inclinare il pad per effettuare le sterzate. ***MotorStorm*** è un titolo prettamente arcade, dove lasciarsi coinvolgere in sfrenate corse adrenaliniche, contornate da uno splendido comparto grafico e sonoro; si poteva forse aggiungere qualche modalità in più, ma accontentiamoci di un prodotto sicuramente sopra la media.

Valutazione	MotorStorm	PS3
GRAFICA 90	+ Ambienti ed effetti splendidi - Pochi elementi di contorno	
GIOCABILITA' 90	+ Semplice da gestire + Ottimo il controllo del SixAxis	
SONORO 83	+ Buona per gli amanti del Rock - Ma a chi non piace il genere...	
LONGEVITA' 78	- Poche modalità presenti - Pochi tracciati	
A tutto... fango!	GLOBALE 84	

www.motorstorm.com

CARATTERISTICHE: Supporta 16:9, 480p, 720p, Dolby Digital

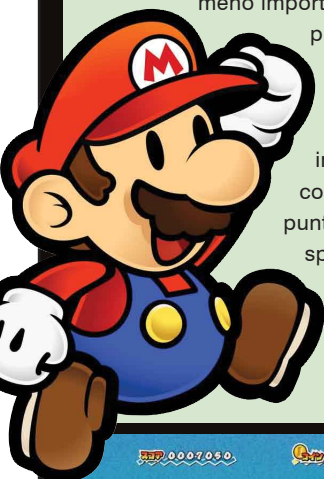
ONLINE ☑

SUPER PAPER MARIO (VERSIONE IMPORT)

Matite colorate e fogli di carta alla mano... siete pronti per disegnare la nuova avventura di Mario?

DISPONIBILE ANCHE PER: GameCube

A cura di: Valerio "ZatamuS" Fusco

Il mondo di *Mario & Co.* si tramuta in un colorato foglio di carta per approdare sulla nuova console ***Nintendo***. Il qui presente ***Super Paper Mario***, precedentemente pensato per essere rilasciato sull'ormai datato ***GameCube***, è stato rivisto e modificato per beneficiare dell'hardware del ***Wii***, apportando alcune novità più o meno importanti. Da una prima occhiata alle immagini noterete che lo stile è rimasto pressoché invariato, il ché va considerato come un punto a favore vista la splendida caratterizzazione dei personaggi e degli ambienti circostanti. Le novità, infatti, risiedono prettamente nel gameplay, riveduto in alcuni aspetti che osserveremo nel dettaglio più avanti. La storia, narrata con il classico stile strappa risate, ci vedrà impegnati a fermare l'avvento di un nuovo nemico intento a distruggere tutti i mondi del colorato universo, chiamato per l'occasione Flipside. Per arginare la folle avanzata nemica ***Mario***, insieme al suo gruppo di sgangherati compagni, dovrà collezionare gli otto "cuori puri", disseminati nei diversi mondi esplorabili tramite i portali dimensionali. La storia non affronta i temi più profondi della vita... ma si sa, in casa ***Nintendo*** non si bada troppo al contorno, bensì ci si concentra sul fattore giocabilità che non perde la struttura infallibile e inimitabile dei suoi prodotti. In questo caso poi, si è voluto scardinare l'elemento *RPG* che da sempre ha caratterizzato ***Paper Mario*** a vantaggio di una struttura prettamente Platform e priva dei duelli a turni stile ***Final Fantasy***. Il baffuto idraulico viaggerà lungo i diversi livelli presenti accompagnato da altri 2 personaggi, ***Bowser*** e ***Peach***, selezionabili in qualsiasi momento ma non utilizzabili contemporaneamente; su schermo avremo perciò un solo personaggio giocabile. La longevità del titolo sarà assicurata dalla lunghezza della storia principale, che per essere completata necessiterà di circa 20 ore di gioco. Concludendo ***Super Paper Mario*** offre agli utenti della nuova console ***Nintendo*** una splendida avventura in grado di miscelare diversi elementi di gioco; certo, alcune parti avrebbero necessitato una maggiore attenzione (vedi il reparto sonoro) ma sicuramente non fallisce nei settori più importanti, consolidandosi così come uno dei migliori titoli disponibili per ***Wii***.

Valutazione | Super Paper Mario | Wii		
GRAFICA 85	**GIOCABILITA'** 90	
+ Stile Nintendo a go go! + Splendide animazioni	+ Varia e ricca di situazioni divertenti	
SONORO 70	**LONGEVITA'** 92	
- Troppo semplicistico + Effetti sonori spassosi	+ Avventura decisamente vasta - Pochi extra	
Mario... si incarta!	GLOBALE 88	

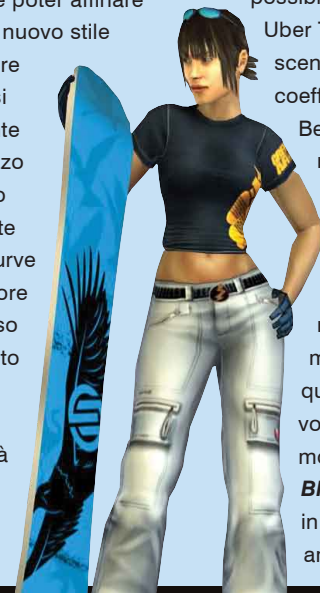
ONLINE ☐ | CARATTERISTICHE: Supporta Wiimote e Nunchuck | http://wii.nintendo.com/site/spm

SSX BLUR

Acrobazie spericolate al limite dell'impossibile? Procuratevi una bella tavola da snowboard... e un Wiimote!

Wii **IN ESCLUSIVA PER:**
Nintendo Wii

A cura di: Claudio "Tor Landeel" Fortuna

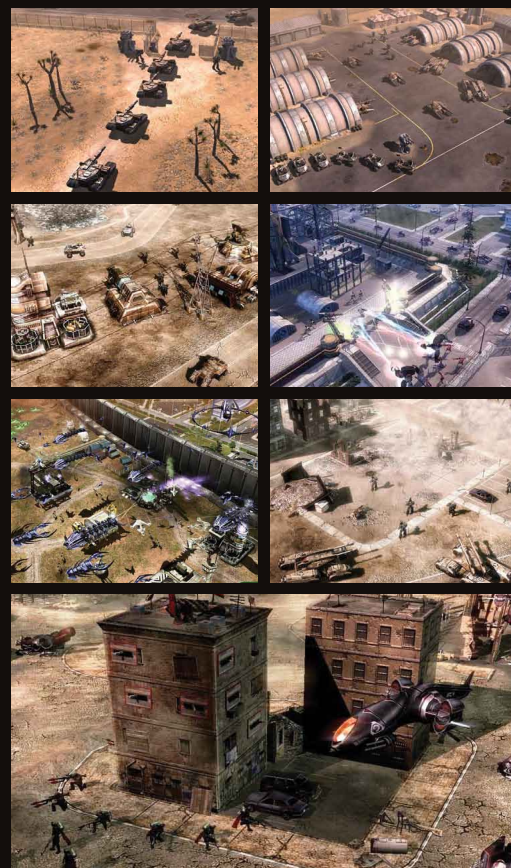
L'estate è alle porte, i primi caldi cominciano a farsi sentire... ma l'inverno sul ***Wii*** è appena giunto grazie al titolo ***EA Montreal***: ***SSX Blur***. Arriva dunque, anche sulla nuova console ***Nintendo***, il gioco che più ci ha fatto apprezzare lo sport dello snowboard. Naturalmente questa nuova produzione si è dovuta assoggettare alle esigenze che il ***Wii*** richiede in termini di gameplay, e gli sviluppatori hanno concentrato i maggiori sforzi proprio sull'adattamento del sistema di controllo. La qualità e le sensazioni che il nuovo pad offre verranno raggiunte solo attraverso un discreto numero di ore passate a far pratica con i nuovi movimenti studiati che, per coloro che fossero abituati all'uso del classico controller, potrebbero risultare decisamente ostici. Per fortuna ***EA*** ha pensato bene d'implementare un'utilissima e funzionale modalità Training dove poter affinare e prendere padronanza con il nuovo stile proposto. Ma andiamo a vedere cosa ci aspetta una volta scesi in pista: l'impatto è sicuramente affascinante, finalmente l'utilizzo dello stick analogico è rilegato a poche azioni (essenzialmente accentuare le sterzate nelle curve più spigolose), mentre il sensore del ***Nunchuk***, piegandolo verso destra o sinistra, avrà il compito di manovrare l'atleta in pista. Naturalmente, e qui viene il bello, anche il ***Wiimote*** entrerà in azione; sarà chiamato in causa per eseguire i vari tricks disponibili attraverso i movimenti della nostra mano nelle varie direzioni possibili... completate le evoluzioni, la barra del groove si riempirà dandoci la possibilità di sviluppare gli spettacolari Uber Tricks, "forme" dal forte impatto scenografico e allo stesso tempo dal coefficiente di difficoltà molto elevato. Bene, devo ammettere che l'esperienza di ***SSX Blur*** mi ha lasciato soddisfatto, non completamente ok, ma lo sforzo degli sviluppatori va premiato; si poteva fare di più in termini qualitativi, riferendomi al comparto tecnico, ma tutto sommato ci si passa tranquillamente sopra, soprattutto una volta assimilato il non semplicissimo gameplay. Concludendo, ***SSX Blur*** è consigliato ad un pubblico in cerca di una vera sfida e agli amanti degli sport acrobatici.

Valutazione	SSX Blur	Wii	
GRAFICA	79	**GIOCABILITA'**	87
+ Tracciati ben realizzati... - ...ma scarni gli sfondi		+ Sistema di gioco innovativo e divertente	
SONORO	84	**LONGEVITA'**	85
+ Brani originali ed effetti audio adatti al genere		+ Modalita' carriera lunga e articolata	
L'inverno invade il Wii !!!		**GLOBALE 83**	

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

La guerra per il Tiberium ha appena avuto inizio: arriva il terzo capitolo della decennale serie strategica!

DISPONIBILE ANCHE PER:
Xbox 360

A cura di: Stefano "Zarek" Dicati

Direttamente da *Electronic Arts*, da sempre impegnata nei più disparati generi per tutte le console, vede la luce sul suolo americano un nuovo episodio di ***Command & Conquer***, gioco strategico pluridecorato. Con questo terzo atto, denominato ***Tiberium Wars***, si è deciso di rinvigorire il fascino degli strategici, puntando su ambientazioni ed equipaggiamenti futuristici. Spazio dunque alla ragione e al rischio, poiché soltanto chi avrà codeste doti (e una forte dose di arguzia) potrà trionfare nel vastissimo mondo che, come ci suggerisce il titolo, dovremo comandare e conquistare. Diciamo subito che ***Electronic Arts*** ha messo a disposizione dei programmatori un ampio budget per la realizzazione di questo gioco e la cosa è evidente non appena avrà inizio la vostra avventura e i vostri occhi assaggeranno per la prima volta la grafica: il dettaglio delle città, dei robot, dei mezzi e degli sfondi riesce a creare una nuova dimensione di gioco strategico... davvero sensazionale! Il gameplay traumatizzerà le vostre cellule grige per quante opzioni e tasti bisognerà usare, anche se a dire il vero basta qualche ora di pratica per capire bene quali mosse fare, sempre seguiti comunque dalle spiegazioni che appariranno prontamente nel menù e nel corso della partita.
Il sonoro è ben amalgamato alle situazioni belliche, con effetti gradevoli nel complesso e alternanza di musichette rilassanti e ritmate nei tanti momenti di riflessione. Inoltre la longevità è arricchita notevolmente dai 4 livelli di difficoltà che vanno da facile a brutale e, a parte l'immensa modalità campagna in single-player, vi attenderà la celebre modalità skirmish. Era ormai da molto che non si vedeva un gioco così splendidamente realizzato e dai contenuti altamente affascinanti, pertanto da parte nostra c'è il pieno lasciapassare all'acquisto del titolo ***EA***.
Siamo sicuri che lasciarsi sfuggire una pietra miliare del genere vi porterà "ripercussioni morali". Siete stati avvisati!

Valutazione | Command & Conquer 3 Tiberium | PC

GRAFICA	91	***GIOCABILITA'***	94
+ Effetti di luce e frame-rate fuori dal comune		+ Gameplay calamitante + Comandi perfetti e a tema	
SONORO	88	***LONGEVITA'***	89
+ Di sicuro alzerete il volume delle casse!		+ Se riuscite a completarlo in meno di due mesi, dimostratecelo!	

Il cyber-esercito del futuro! **||| GLOBALE 92 |||**

ONLINE ☐ | **REQUISITI: Windows 2000/XP, CPU 2.0 GHz, RAM 256 MB, HD 6 GB** | www.ea.com/cc/tiberium

Publisher: HD Publishing / **Genere:** Azione - RPG / **Giocatori:** 1

DAWN OF MAGIC

L'ultima fatica dei russi di *Sky Fallen* è un *Hack 'n Slash* ruolistico che riprende fedelmente tutti i canoni del genere (adeguandosi quindi agli insegnamenti di ***Diablo***), ma adotta uno stile assai particolare. Ineccepibile dal punto di vista artistico, discreto sul lato tecnico, molto buono per la quantità di contenuti offerti. Purtroppo è il sistema di gioco, con le sue tante incertezze, ad affossare un titolo che meritava maggior cura e miglior destino. Consigliato agli appassionati!

Publisher: SEGA / **Genere:** Piattaforme / **Giocatori:** 1 - 4

SONIC E GLI ANELLI SEGRETI

Esordio del porcospino *SEGA* sulla console *Nintendo*; *Sonic e gli anelli segreti* è un singolare platform in cui inclinando il ***Wiimote*** si controllano i movimenti del protagonista lanciato a folli velocità lungo percorsi ambientati nelle notti d'oriente. Le prime battute sono sottotono: level design poco ispirato e sistema di controllo impreciso. Fortunatamente ***Sonic*** si riprende nelle fasi avanzate dell'avventura, dimostrandosi in grado di stupire. Altalenante ma in fondo gradevole... diretto soprattutto ai fan.

Publisher: Ubisoft / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1 - 16

BLAZING ANGELS

Conversione di un simulatore di volo uscito mesi fa su *Xbox 360*, *Blazing Angel* trascina il giocatore negli infuocati cieli del secondo conflitto mondiale. Una giocabilità semplice, non molto simulativa ma in grado di regalare una buona varietà di situazioni, rende il titolo apprezzabile da molti utenti. La qualità dell'adattamento è buona: la discreta qualità visiva è stata mantenuta; le missioni inedite e le opzioni aggiuntive per il gioco in rete fanno dell'edizione ***PS3*** un acquisto potenzialmente gradevole.

Publisher: Sony / **Genere:** Sport / **Giocatori:** 1 - 4

EVERYBODY'S TENNIS

Dopo aver allietato i nostri pomeriggi con *Everybody's Golf*, *Clap Hanz* rimette a lucido la sua tuta sportiva, regalandoci un titolo tennistico ben realizzato, piacevole, spensierato e godibile sotto ogni punto di vista. Le piccolissime limitazioni grafiche e la mancanza dell'online non intaccano l'esperienza di gioco, caratterizzata da una giocabilità invidiabile dalle vere simulazioni sportive (profonda ma semplice da metabolizzare) e da una buona longevità. Vivamente consigliato!

Publisher: Atlus Software / **Genere:** Azione - RPG / **Giocatori:** 1

CONTACT

Come tutti i giochi sviluppati da *Grasshopper*, *Contact* parte da un concept classico per poi essere arricchito con spunti originali e un gusto estetico particolarissimo. Nonostante si tratti di un classico action-RPG, il gioco è impreziosito dai comandi tramite touch screen, dal sistema di abilità incentrato sui costumi e dall'utilizzo insolito dei due schermi. Anche se l'avventura principale è relativamente breve, la presenza di numerosissime side quest conferisce una buona longevità al titolo.

Publisher: THQ / **Genere:** FPS / **Giocatori:** 1 - 32

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Dopo anni di attesa arriva *Stalker*, *FPS* ad ambientazione horror che, nelle speranze degli sviluppatori, avrebbe dovuto ridefinire gli standard del genere d'appartenenza. Purtroppo l'intento è riuscito solo per metà: nonostante le buone idee alla base, una realizzazione non impeccabile sfocia in un gameplay con molte sbavature. Di ***Stalker*** colpisce tuttavia l'ambientazione: è un gioco che trascina, forte di un'atmosfera coinvolgente quanto terrificante. Nonostante i difetti, il titolo riesce ad emozionare.

Publisher: Disney Int. / **Genere:** Azione - RPG / **Giocatori:** 1 - 16

SPECTROBES

DS

Quando sentiamo parlare di *Disney* immediatamente ritorniamo bambini e ripensiamo agli storici personaggi animati quali ***Topolino***, ***Pippo*** o ***Paperino***, e forse anche a ***Peter Pan*** o ***Mary Poppins***: eroi nati del regno della fantasia e protagonisti dei nostri sogni più bambineschi. Non dobbiamo dimenticare però che dalla vecchia matita del caro ***Walt Disney***, oltre agli amati disegni animati, è nata una vera e propria multinazionale, la quale trionfa sistematicamente nei più disparati generi di intrattenimento e offre opere cinematografiche e non, destinate a un pubblico variegato. Forte di questa fama gli studi della ***Buena Vista*** (gestiti dalla ***Disney***) hanno creato tantissimi videogiochi per molti formati videoludici; e ora è arrivato il turno del ***Nintendo DS*** che ospita quest'ultima, interessante, creazione: ***Spectrobes***. Diciamo subito che il titolo è perfettamente interfacciato con un gioco di carte (nella confezione troverete le prime) in perfetto stile ***Yu-Gi-Oh!***. Tramite il touch screen, il microfono ed il collegamento *Wi-Fi* si forma un connubio di chicche da non sottovalutare: un action RPG dallo stile originale ma che ricorda molto quello dei sempreverdi ***Pokémon***. Il numero delle opzioni che troveremo hanno dell'incredibile: addirittura si avrà un'area specifica per ogni fase del menù, perciò potremo carpire informazioni di qualunque tipo al fine di intraprendere con sicurezza i viaggi interplanetari. In *Wi-Fi* potrà essere giocato fino a sedici giocatori in diverse e interessanti modalità. In definitiva le idee illustrate in questo ***Spectrobes*** sono senz'altro buone ma vengono minate inevitabilmente dall'alienante struttura che si presenta dopo poche ore di gioco: l'altra faccia della moneta è il multiplayer in rete che vi darà non poche soddisfazioni. Che dire? Leggete e fate le opportune riflessioni legate all'acquisto di questa cartuccia.

GRAFICA	78	74 GLOBALE
SONORO	80	
GIOCABILITA'	67	
LONGEVITA'	75	

Publisher: SEGA / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1- 4

AFTER BURNER: BLACK FALCON

PSP

Camminavamo mano nella mano con i nostri genitori quando, alla fine degli anni Ottanta, era uscito il mitico *After Burner*, risposta "alata" della casa di ***Sonic*** al "terreno" ***Out Run***. Si trattava semplicemente di pilotare attraverso numerosi e variopinti livelli un F18 USA, sparare agli aerei nemici e portare la pelle a casa (in puro stile ***Tom Cruise***), il tutto palesemente ispirato al famoso film ***Top Gun***. Sono passati troppi anni e la ***SEGA*** ci riprova sulla PSP e dopo aver restaurato il proprio gioco adattandolo ai tempi moderni, offre all'ambizioso pubblico un buon titolo, arricchito se non altro da lodevoli spunti nelle 4 caratteristiche principali. La grafica ha una nuovissima veste 3D e viene integrata da movimenti fluidi e da innumerevoli poligoni che si muovono a dovere: oltretutto è stata accentuata la cura riservata ai fondali (che vanno dalle ambientazioni antartiche fino ad arrivare ai deserti del medio oriente) ed ai velivoli nemici, con risultati a dir poco soddisfacenti. E' migliorata anche la trama del titolo, pertanto la versione odierna ha subìto un adeguamento a quello che era in passato uno scialbo "spara ed evita": alcuni scienziati hanno realizzato dei nuovissimi jet supersonici; purtroppo i piloti incaricati del collaudo di tali velivoli sono rimasti bloccati nei cieli profondi a causa di un malfunzionamento del sistema: starà a voi, attraverso una scelta di tre character e con l'ausilio di altri tredici piloti, provvedere al recupero dei suddetti militari ad ogni costo, mentre i vostri nemici cercheranno di farvi fuori per rubare il progetto segreto dei super-aerei. Il titolo eccelle nella modalità single player, mentre latita alquanto in quella multiplayer: in compagnia di un vostro amico la sfida risulterà pressochè assente poiché l'unica opzione permessa sarà il cooperative dove avrete la possibilità di terminare le missioni per ottenere nuove caratteristiche e oggetti esclusivi. Per concludere, l'aspetto totale dell'opera ***SEGA*** si attesta su buonissimi livelli e, vista l'assenza di titoli di rilievo del genere, lo consigliamo non solo agli appassionati.

GRAFICA	78	78 GLOBALE
SONORO	79	
GIOCABILITA'	83	
LONGEVITA'	74	

NOKIA N95

E' un cellulare o uno smartphone? Entrambi, ma soprattutto è un mini-computer ed un navigatore satellitare!

Smartphone. Una tipologia di telefoni cellulari sempre più in voga, grazie alle caratteristiche che li contraddistinguono: schermo ampio, funzionalità multimediali avanzate e una dotazione in grado di far arrossire quasi un notebook. Fino ad oggi però non è sempre stato vero. Appunto, fino ad oggi: arriva il ***Nokia N95***, la massima espressione tecnologica del colosso finlandese. Ci troviamo dinnanzi al prototipo del cellulare del futuro, che integra una miriade di funzioni in una scocca estremamente compatta. Sfrutta la connettività ***HSDPA***, con prestazioni paragonabili a quelle di una connessione ADSL. Non manca il lettore multimediale con supporto ***MP3*** e l'onnipresente fotocamera digitale, da ben 5 Megapixel con lenti ***Carl Zeiss***. Infine la ciliegina sulla torta: GPS integrato. Si, un vero navigatore satellitare con ampie mappe, punti di interesse e indicazioni vocali. Per gli amanti dell'alta tecnologia!

SITO UFFICIALE:
www.nseries.com

RETE: TriBand/Dual Mode - UMTS GSM – **PESO:** 120 gr. – **DISPLAY PRINCIPALE:** 240 x 320 pixel / 65536 colori / TFT 2.3 pollici – **MEMORIA:** 160 Mb espandibili tramite Micro SD – **RADIO:** FM Integrata

Sony Ericsson W610i

La serie Walkman si arricchisce grazie ad un nuovo, interessante, elemento.

Il design non sarà da capogiro, magari influenzato dalla scocca standard in monoblocco. Però la qualità c'è ed è elevata. Parliamo del ***Sony Ericsson W610i***, un interessante cellulare con spiccate qualità multimediali, in particolare quelle legate alla riproduzione della musica. E' un ***Quadband GPRS***, dotato di ***Bluetooth*** (è sprovvisto di Wi-Fi), connessione a Internet tramite il protocollo WAP. Interessante la modalità ***Music Mode***, che permette di disattivare il trasmettitore del telefono, permettendo l'utilizzo delle altre funzioni integrate: utilissimo in aereo! Ovviamente il "*centro*" del telefono è il ***Music Player Walkman***, che supporta gli MP3 e gli AAC. E se non doveste conoscere l'autore di una determinata canzone, non dovete preoccuparvi: ***TrackID*** ci farà sapere tutto, grazie ad un apposito database!

SITO UFFICIALE:
www.sonyericsson.com

DIMENSIONI: 102 x 46 x 14 – **PESO:** 88 grammi. – **DISPLAY:** 1.9" QCiF – **CARATTERISTICHE:** Fotocamera integrata da 2 Megapixel, vibrazione, antenna integrata, lettore Mp3 integrato – **RETI:** Quadband, GPRS - Edge – **TIPO BATTERIA:** Litio

MOBILE NEWS

The Latest News From The World

Il futuro del mobile è Office Communicator

Microsoft alla conquista del web portatile

Saranno presentati alla *Windows Hardware Engineering Conference* di Los Angeles i nuovi prodotti della ***Microsoft***: telefonini, cuffie ed altri accessori, tutti perfettamente interfacciati alla reta grazie al software ***Office Communicator***. Una rivoluzione che nei prossimi anni vedrà il connubio web-mobile ai massimi livelli, basti pensare a tutte le applicazioni di chat o comunicazione in rete che i computer palmari hanno vantato da tempo. Poteva ***Microsoft*** rimanere indietro?

iPhone: applicazioni da terze parti?

Nuove applicazioni in arrivo per lo smartphone

La Apple in questi tempi si sta dedicando totalmente al nuovo iPhone, criticato ma al contempo attesissimo. Le maggiori critiche sono arrivate a causa del ***Os*** di sistema, non aperto alla creazione e all'installazione di applicazioni sviluppate da terzi. Tuttavia pare che ***Steve Jobs*** non abbia definitivamente escluso la possibilità di permettere a sviluppatori esterni l'accesso al nuovo gioiello della casa di Cupertino.

Tutti i migliori giochi per il tuo TELEFONO CELLULARE!

GUNBIRD

Un classico sparatutto anni '80 a scorrimento verticale; *Gunbird* si attesta su buoni livelli sia in termini di grafica che di giocabilità. Lo scopo del gioco è semplice ma sempre apprezzabile (soprattutto per un titolo da cellulare): a bordo di una stilosa nave spaziale dovremo superare i vari livelli di gioco distruggendo i mastodontici boss e schivando i continui colpi nemici.

VOTO 72

SPIDER-MAN 3

Goblin Verde*, *Uomo Sabbia* e *Venom* ci aspettano per essere puniti anche su mobile: *Spider-Man 3 è da poco uscito nelle sale cinematografiche ma già fa capolino su piccolo schermo nella nuova avventura del carismatico ***Peter Parker***. Nella nuova tuta nera di ***Spidey*** affronteremo tutte le sfide proposte dal film in un valido gioco d'azione 2D a scorrimento orizzontale.

VOTO 87

3D BATTLE CHESS

Molti di voi, soprattutto i veterani del PC, ricorderanno un divertente quanto singolare gioco di scacchi chiamato ***Battle Chess***. Una scacchiera, personaggi e mostri al posto dei pezzi e spettacolari battaglie che venivano accese ogni qualvolta un pezzo "mangiava" l'altro. Ebbene, questa versione per mobile si ispira proprio a quel vecchio capolavoro potenziandone la grafica e le animazioni. Ottimo titolo da giocare sia in single player (buona l'intelligenza artificiale) che in multigiocatore. Un ottima occasione per imparare l'antico gioco degli scacchi, divertendosi.

VOTO 91

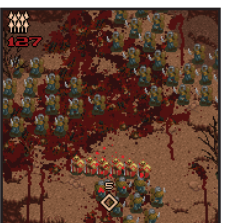
PANG

Ormai è palese: il cellulare è stato invaso dalle vecchie fiamme della sala giochi anni '80 - '90. Eccone un altro esempio: ***Pang***; scopo del gioco? Distruggere con una pistola ad arpioni orde di sfere che si duplicano ad ogni impatto, rendendo la vita difficile al simpatico moccioso col berretto che impersoneremo. Le due modalità, *Giro del Mondo* e *Attacco a Punti*, sono state riproposte dall'originale ma quello che non convince appieno è l'aspetto tecnico: grafica e sonoro non sono all'altezza del coin-op ma, a parte questo, in titolo è comunque molto valido.

VOTO 79

BEJEWELED

Chi non conosce *Bejeweled* alzi la mano! Stiamo parlando del puzzle game che negli ultimi tempi ha creato una vastissima ed eterogenea comunità di giocatori online. Merito di ***Electronic Arts*** questa trasposizione per mobile che non si fa mancare nulla rispetto alla controparte PC: modalità classiche, grafica colorata e funzionale e sfide a non finire.

VOTO 81

300 THE GAME

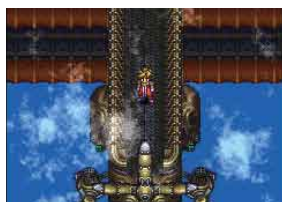
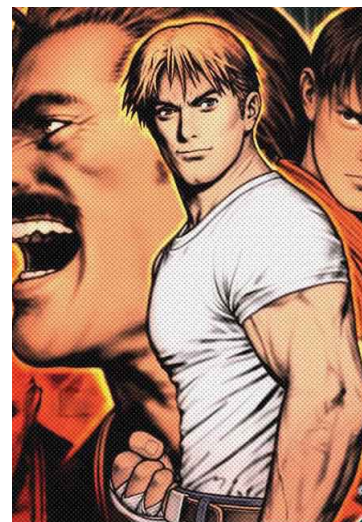
Un grande film per un grande gioco? Purtroppo solo in parte: *300 The Mobile Game* non convince appieno per quanto riguarda profondità e originalità. L'azione risulta infatti a volte ripetitiva anche se vedere flotte di nemici trucidati dalle termende lancie dell'esercito spartano è sempre un bel divertimento. Interessante la modalità challenge e la story mode... "*ahu, ahu, ahu!!!*"

VOTO 65

FINAL FIGHT RIVOLUZIONA IL 2D

Nel 1989 *Capcom* sfida il successo arcade di **Double Dragon**

■ A cura di
Cesare "Meteo" Arietti

Il nome *Capcom* è una garanzia: quando fu rilasciato *Final Fight* rimasero tutti di stucco, grazie alla poderosa grafica 2D che di fatto inaugurava una nuova generazione di ***Beat'em up*** dal grande gameplay. Il titolo fu rilasciato su Coin-Op nel dicembre del 1989, circa un anno prima del lancio di ***Street Fighter 2***. Stiamo parlando di un gioco capace di mantenere a distanza di anni un feeling unico nel suo genere. Lo stile arcade, chiaramente ispirato al mitico ***Double Dragon*** della ***Technos***, ne decretò il successo mondiale, senza contare le molte soprese presenti: come i numerosi personaggi da affrontare e le location, che spaziavano dalla metro ai sobborghi, da alti grattacieli a quartierini carini da fracassare senza preoccuparsi troppo. Il gioco ha provocato una valanga di conversioni (Commodore 64, Amiga, Spectrum, Snes...) etonnellate di cloni, come ***Captain Commando*** e il giurassico ***Cadillac & Dinosaurus***. Ovviamente non sono mancati numerosi (e meritati) seguiti, in particolare su ***Super Nintendo***. Insomma, picchiare sodo è sempre un bello sport, quindi il colosso di ***Capcom*** viene promosso a pieni voti... a distanza di 17 anni!

■ A cura di
Cesare "Meteo" Arietti

IL MONDO PERDUTO DI TERRANIGMA

L'ultimo grande capolavoro *Enix* su piattaforma *Super Nintendo*

Creare un gioco capace di colpire l'immaginario anche a distanza di anni non è semplice. ***Enix***, software house che non ha certo bisogno di presentazioni, in questo è stata sempre maestra: ed è con queste premesse che nasce ***Terranigma***, ***RPG*** d'azione che si colloca a metà strada tra ***Final Fantasy*** e ***Zelda***. Pubblicato nel 1996, quando ormai il ***Super Nintendo*** stava scomparendo, il gioco non ha ricevuto l'attenzione meritata. Il comparto grafico era davvero notevole, con ambientazioni evocative, sprite decisamente definiti ed effetti di rotazione (soprattutto nella mappa) di grande impatto visivo. Attenzione particolare per la colonna sonora da brivido, composta da ***Miyoko Kobayashi*** e ***Masanori Hikichi***: ***Enix***, che si è sempre distinta nel campo della musica, questa volta aveva svolto un lavoro davvero impressionante per un gioco che non avrebbe avuto neppure un seguito. Certamente parliamo di un titolo capace ancora oggi di tenere testa ad analoghe produzioni per le console più avanzate: ***Terranigma*** è un piccolo capolavoro, che non ha ricevuto il successo sperato ma che deve essere annoverato tra i migliori giochi di sempre.

BOOKMARKS

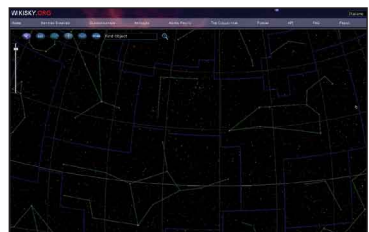
A CURA DI FREEONLINE.IT

FREEONLINE®.it

La guida alle risorse gratuite su Internet

Se è gratis, se è su Internet, lo trovi su:
www.freeonline.it

www.wikisky.org

Un'affascinante applicazione online per astrofili e astrofisici dove visualizzare e reperire informazioni su costellazioni, stelle, distanze e molto altro. Una vera mappa stellare navigabile, pensata come ''wiki'', dove ogni informazione può essere editata dagli utenti. A disposizione, inoltre, suggestive gallerie fotografiche, FAQ, Forum ed altro ancora. Da visitare... senza telescopio!

www.livearena.net

Live Arena è un portale che mette a disposizione per la prima volta in Italia il sistema di Ladder e tornei riuniti in un'unica formula. Una volta iscritti abbiamo la possibilità tramite pochi click di sfidare un Clan o un giocatore di Rank (posizione in classifica) superiore a noi. In automatico parte una mail di *notifica sfida* alla persona o Clan sfidato organizzando così il match in automatico. Geniale!

www.mediamaster.com

Si tratta di un servizio di storage dove caricare la propria musica per riascoltarla in streaming da qualsiasi computer collegato alla rete. Il sistema consente di caricare online files audio e creare playlist, condividendo in questo modo la musica preferita attraverso il proprio widget. Il servizio è gratuito previa registrazione di un account. Se amate la musica... dovete provarlo!

TOP FIVE

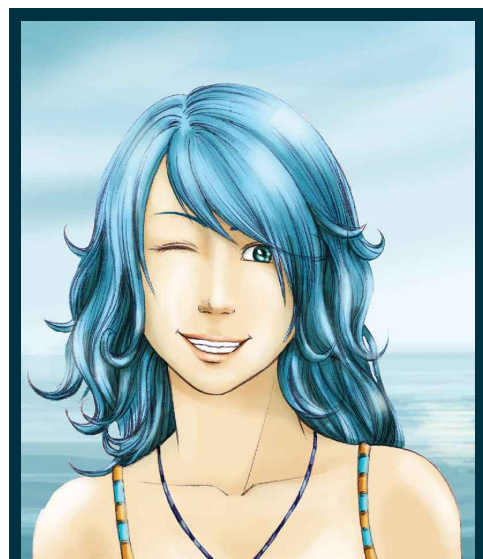
God of War 2

Final Fantasy XII

Zelda: Twilight Princess

Oblivion

Gears of War

SPAZIO AI LETTORI

IL DISEGNO DEL MESE

Kiau ci ha inviato questa bellissima ragazza in stile manga. Il soggetto è veramente bello ma la colorazione... è straordinaria!

Potete inserire disegni e fumetti nel nostro sito: www.gameplayer.it o inviarli via posta all'indirizzo: "GAME Via della Fortezza 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM)

INVITO ALLA LETTURA

LIBRI & HI-TECH

PAGATI... PER GIOCARE!

Come trasformare la propria passione... in professione!

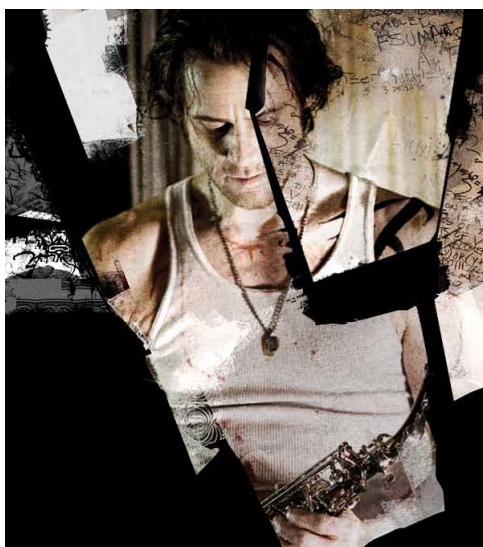
E' **il sogno di tutti i videogiocatori:** intraprendere una brillante carriera sotto il segno del divertimento... e ora, grazie al nuovo libro di ***David S.J. Hodgson***, ***Bryan Stratton*** e ***Alice Rush***, questa idea potrebbe finalmente trasformarsi in realtà! Si chiama ***Pagati per giocare*** ed è il fenomeno editoriale del momento: si tratta di una raccolta di consigli, valutazioni e saggi che prendono in esame le principali attività professionali legate al mondo dei videogiochi. Programmatori, Game Designer, giornalisti e tecnici audio... sono molteplici i campi in cui specializzarsi, anche se non mancano i problemi: alcune brillanti interviste a esperti del settore mettono in luce proprio le difficoltà che si incontrano lavorando nell'industria dell'intrattenimento. Insomma, tutto ma proprio tutto quello che serve per affrontare i videogiochi... in maniera seria!

L'ultimo combattimento di Chen

■ A cura di Mario Moschera

Il mito di Bruce Lee torna in versione rimasterizzata, per tutti i fan della sua ultima (e più discussa) pellicola...

Film culto per più di una generazione, *L'ultimo combattimento di Chen* è una pietra miliare della cultura pop. Basta pensare a cosa sarebbero oggi ***Tarantino***, ***Buronson*** o ***Tekken*** (per dirne alcuni) senza. Figlia dell'estetica anni '70, la pellicola parte con titoli impeccabili ed una storia che entra subito nel vivo. Billy Lo è un attore famoso, abbastanza almeno per entrare nelle mire di un 'sindacato' criminale che lo vuole a tutti i costi sotto contratto. Minacciato in più modi, Lo si vede costretto ad inscenare la propria morte per potersi vendicare in incognito dei suoi persecutori. La scena finale, lunga quasi un terzo del film, è passata alla storia. Per raggiungere il boss del sindacato in cima ad un palazzo, Lo, affronta un esperto di arti marziali ad ogni piano. Ce n'è per tutti, dall'indimenticabile tutina oro allo scontro col gigante nero ***Kareem Abdul-Jabbar***. Eppure, si rimane con l'amaro in bocca al pensiero dei soli undici minuti in cui appare il vero ***Bruce Lee*** (nel resto del film sono sosia). La trama avrebbe potuto beneficiare di qualcosa in più che una semplice sequela di disorganici combattimenti: purtroppo, prima che Hollywood, ci ha pensato la morte a fermarlo. E in fondo è così che nascono le leggende.

FILM CONSIGLIATI

NUMBER 23

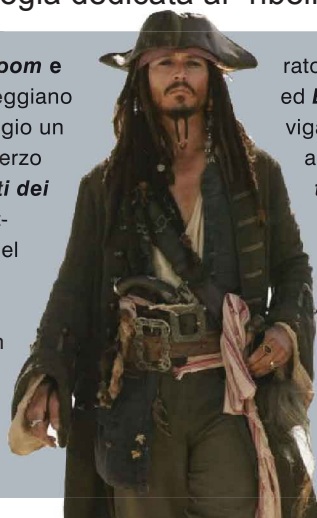
Thriller psicologico per il regista *Joel Schumacher*, questa volta impegnato a ricostruire la vita di ***Walter Sparrow***, accalappiacani che rimane sconvolto dalla lettura del romanzo "*Il numero 23*"; le analogie con questo libro avranno presto dei risvolti inquietanti... Decisamente consigliato!

COMING SOON

Novità in sala

PIRATI... AI CONFINI DEL MONDO!

Si conclude la trilogia dedicata al "ribelle" Jack Sparrow...

I fan di *Orlando Bloom* e *Johnny Depp* festeggiano il prossimo 23 maggio un ritorno attesissimo: il terzo capito della saga ***Pirati dei Caraibi***. Con il promettente titolo Ai confini del mondo, questo ultimo episodio prenderà le mosse dalla tragica (in apparenza) conclusione del secondo capitolo. Per salvare ***Jack Sparrow***, divorato dal ***Kraken***, ***Will Turner*** ed ***Elizabeth*** dovranno navigare su rotte sconosciute, aiutati dal pericoloso ***Capitan Barbarossa*** e inseguiti dal maledetto ***Veliero Fantasma*** di ***Davy Jones***. Le premesse per un colossal ci sono tutte e le aspettative, così come le soprese, non mancano affatto. Siete pronti a solcare i sette mari?

A cura di Cristina Rainaldi

Avril Lavigne

Dopo Under My Skin e Fast Food Nation, la rocker più scatenata del momento presenta il suo nuovo Album!

Lei non ha certo bisogno di presentazioni: ormai è nota universalmente come la prima cantante *Punk - Pop* o come l'inventrice del *Pop - Punk*. Una cosa è certa, dopo il successo dei suoi due album, ***Avril Lavigne*** è tornata piena di energia e carica. L'ex cantante di Gospel si fa strada con il suo nuovo singolo ***Girlfriend***, schizzato in pochissimo tempo al top delle classifiche mondiali. Dopo i fasti di ***Let Go*** e ***Under My Skin***, che hanno conquistato il pubblico con oltre 22 milioni di copie vendute, e la fatica cinematografica ***Fast Food Nation***, il nuovo album ***The Best Damn Thing*** si propone come un ritorno alle origini: ***Avril*** veste nuovamente i panni della teenager scatenata, nonostante sia da tempo sposata con ***Deryck Whibley*** dei ***Sum 41***. L'energia delle canzoni è comunque capace di lasciare spazio a brani melodici, come la bella e dolce ballata ***Keep Holing On***, che tra l'altro appartiene anche alla colonna sonora del film ***Eragon***. Ma non si tratta di una raccolta di pezzi autobiografici o particolarmente studiati per l'occasione: come lei stessa ha commentato "*questo album non ha un senso, non è uno di quei dischi dei quali puoi dire: oh si, significa davvero molto per me, è tratto da esperienze personali... é stato creato apposta per far divertire i fan*". Una linea che tra l'altro rispetta proprio le premesse del suo stile, sempre a metà tra tonalità aggressive e scelte dedicate al grande pubblico. In una parola: un vero successo!

THE BEST DAMN THING

Il nuovo album è stato pubblicato lo scorso 13 aprile: nella prima settimana, in Italia sono state vendute oltre 40.000 copie. I brani sono 12 e lo stile decisamente "pop"!

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 130 SITI

PORTALI

www.freeonline.it	www.andromedafree.it	www.risorsegratis.org	www.freeuniverse.it
www.itcportal.it	www.dituttogratis.com	www.whoopy.it	www.gratisfree.it
www.europs3forum.com	www.assolutamentegratis.tk	www.gratisditutto.it	www.areagratis.it
www.mooseek.com	www.pianeta.com	www.won.it	www.4yougratis.it
www.webisland.net	www.gratislandia.net	www.tredicesimoshopping.it	www.fniv.it
www.spaziolink.com	www.onlylinks.it	www.scaricone.it	

GIOCHI & VIDEOGIOCHI

www.farmgames.net	www.madrigaldesign.it/gwmania	www.virtuagames.it	www.ogsi.it
www.squakenet.com	www.madrigaldesign.it/sim_it	www.supergiochi.com	http://supergames.altervista.org
www.friskon.com	www.marcopace.it	www.dndonline.it	www.zupperman.com
www.lostgames.net	www.cheatsolution.net	www.bitpower.it	http://xbox-361.com
www.playerzone.it	www.soluzionistore.com	www.giochini.it	www.nrulez.it
www.consoleworld.org	www.dimensionex.net	www.giochigratisonline.com	www.ictportal.it
www.ludicomix.it	www.xbox-inf.org	www.ps3-inf.com	www.wii-inf.com
http://xbox-361.com	http://console-mania.net	www.g4g.it	www.mushouse.it
www.cyberludus.it	www.tuttocittanapoli.eu	www.livearena.net	www.mandrawoz.net
www.fairplaygames.it	www.trukki.it	www.theishansoul.com	http://ut3.iscsnipers.net
http://gamechannel.netsons.org			

COMMUNITY, BLOG & ALTRO

http://ps3gaming.forumfree.net	www.gladiatores.eu	www.edoluz.it	www.ioenoi.it
www.sottomondo.org	www.team-impact.eu	www.formiaformia.it	www.lucanineuropa.eu
www.virtuasport.it	http://mahat.altervista.org/moreword.html	www.ingegnericonlepalle.com	www.tecnoman.altervista.org
www.gercommunity.it	www.gokux-community.org	www.handofnorth.it	www.automodellirc.altervista.org
www.svk.it	http://web.mac.com/fabiocapogna	http://colombo-bt.org	www.beepworld.it
www.pozzyland.net	www.gtasuper.altervista.org	www.egregiosempiterno.com	http://sanpei.forumup.it
http://wii.forumup.it	http://spaziare.wordpress.com	www.shopping-garantito.it	http://xboxliveclan.forumfree.net
www.dugamers.com	http://clannowar.forumup.it	http://dragonballforever.forumcommunity.net	http://somethingwickedvault.splinder.com
http://shurenworld.blogspot.com	www.drfree.it	http://blog.libero.it/GamesZone/view.php	http://mifune.altervista.org
http://bloodyhunters.forumfree.net	www.progamersita.com	http://xoomer.alice.it/onfornar	http://westside.wordpress.com
www.nanduzzo.altervista.org	http://rpgnooukoku.altervista.org	http://free.siportal.it/alfredo.web	http://xoomer.alice.it/drogbaster
http://blog.myhtml.it	www.inrock.info	www.hattrickshornets.it	http://cico83.altervista.org
http://nuke.disabileforum.eu	www.imolaclub.altervista.org	www.vivigiarre.it	www.scandriglia.net
http://rikyil.altervista.org	http://xoomer.alice.it/danixworld	http://projectconsole.altervista.org	www.salentovip.it
http://digilander.libero.it/punto_gianluca	http://detectiveinvestigator.forumfree.net	http://playnet.forumfree.net	http://otaku6.blogspot.com
www.gorrasi.it	www.neathonpc.135.it	http://stexe.altervista.org	www.cerix.it
www.mastermiky.it	www.ziobill.it	www.citynewsonline.org	www.gulligulli.altervista.org

VUOI DISTRIBUIRE IL PDF DI GAME SUL TUO SITO E AGGIUNGERTI A QUESTA LISTA?

visita il sito ufficiale: www.gameplayer.it